



ユーザーズマニュアル

作成者: 清水 秀一

2024.2 第11版

- ・本プログラム及びユーザーズマニュアルを個人的使用以外の目的に無断で複製・改変することはできません。
- ・本プログラム及びユーザーズマニュアルの内容は、予告無く変更等が行われることがありますのでご了承下さい。

Windows は、米国マイクロソフト社の登録商標です。
その他、記載されている会社名、製品名は各社の登録商標または商標です。

目次

第1章 SlingShotAceについて	4
SlingShotAceの概要	4
著作権	4
免責事項	4
システム動作環境	4
インストール・アンインストール方法	4
ライセンス体系	4
第2章 SlingShotAce利用の手順	5
データの準備（試合開始前）	5
試合経過の入力	5
試合記録の展開	5
第3章 SlingShotAceの操作	6
「SlingShotAce」の起動	6
メイン画面説明	6
打順データ・チームデータの読み込み	6
試合番号・打順の入力	7
先発選手の変更	7
試合開始	7
試合経過の入力	7
投球の入力	8
補殺・刺殺・失策の入力	8
打者・走者のアウト入力	8
妨害の入力	8
野手選択・失策出塁の入力	8
犠打野選・失策の入力	9
故意四球の入力	9
暴投の入力	9
不正投球の入力	9
三塁走者の進塁（打点）入力	9
打順違い等の処理について	9
試合の中断・再開について	9
サスペンデッドゲームについて	10
入力画面表示の切替えについて	10
交代の入力	11
試合終了	11
収集するデータの省略	11
アプリケーションの終了	12
第4章 打順データ・チームデータの作成について	12
4.1 制限事項	12
4.2 打順データの作成	12

4.3 チームデータの作成.....	13
第5章 利用例.....	14

第1章 SlingShotAceについて

SlingShotAceの概要

「SlingShotAce」は、ソフトボール記録収集システム「SlingShot」の携帯端末として、試合進行に合わせ画面操作することにより、種々の記録を収集し結果ファイル(CSV形式)を出力します。

大会の記録集計を行うには、データ変換システム「SmartOrderPC」・ソフトボール記録収集システム「SlingShot」・ソフトボール記録集計システム「Windmill」*1が必要です。

*1:「Windmill」は(公財)日本ソフトボール協会が著作権を保有しています。
本アプリケーションは(公財)日本ソフトボール協会とは一切関係ありません。

著作権

本アプリケーションの著作権は、清水 秀一が保有します。

免責事項

本品は「Google Play」に登録されたアプリケーションではありません。所謂「野良アプリ」です。作者は本アプリケーションの完全性を保証するものではありません。本アプリケーションの使用により、どのような結果をもたらそうとも、作者は一切責任を負いません。ユーザーご自身の判断でご使用ください。

ソフトボール記録集計システム「Windmill」の変更により、本アプリケーション及び収集した記録が利用できなくなる危険性があります。

システム動作環境

OS	Android 4. 4以降
表示装置	画面サイズ5インチ以上を推奨します。
タッチペン	ペン先の細い製品をご利用ください。(指先での操作は困難です。)
関連ソフト	打順表印刷システム「SmartOrderPC」・・・日本語版 Windows 打順表作成システム「SmartOrder」 ソフトボール記録収集システム「SlingShot」*2・・・日本語版 Windows ソフトボール記録集計システム「Windmill」

*2:「SlingShot」はバージョン 2.2.0.0 以降のみ対応します。

インストール・アンインストール方法

ご利用機器のマニュアルを熟読し、ご自身で行ってください。
作者によるサポートはありません。

ライセンス体系

フリーライセンスです。

第2章 SlingShotAce 利用の手順

データの準備（試合開始前）

1. 「Windmill」に大会名・会場名・審判/記録/放送員名・チーム/選手名 を入力。
2. 「Windmill」に試合情報・打順表 を入力。
3. 「SmartOrderPC」により「SlingShotAce」用の打順データ・チームデータ作成。
又は「SmartOrder」により打順データの作成。・・・先・後攻両チームのデータが必要です。
「Windmill」・「SmartOrderPC」・「SmartOrder」を使用できない場合は、[「第4章 打順データの作成について」](#)をお読みください。）
4. 打順データ・チームデータを端末にコピー。

試合経過の入力

1. 「SlingShotAce」の起動。
2. 「打順データ」の読み込み。
3. 試合開始。
4. 経過の入力。
5. 試合終了。

試合記録の展開

1. 「試合データ」を Windows PC にコピー。
2. 「SlingShot」をリプレーモードで起動。
3. 「試合データ」の読み込み。
4. 試合終了まで実行。
5. 「Windmill」データの保存。
(2～6は「SlingShot」の操作)
6. 「Windmill」で記録集計。

第3章 SlingShotAceの操作

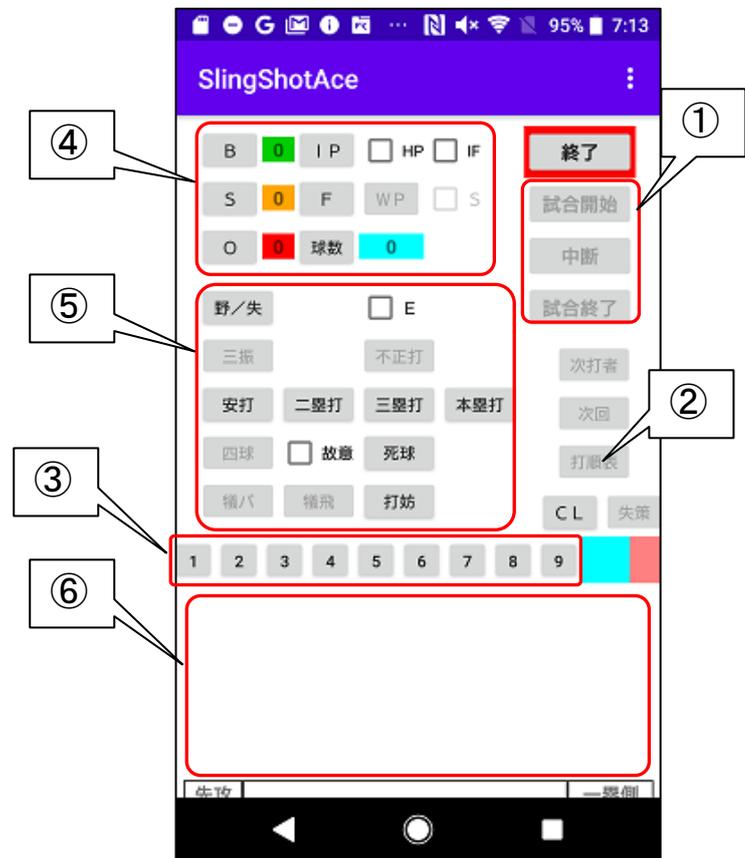
「SlingShotAce」の起動

メイン画面の右図アイコンをタップします。



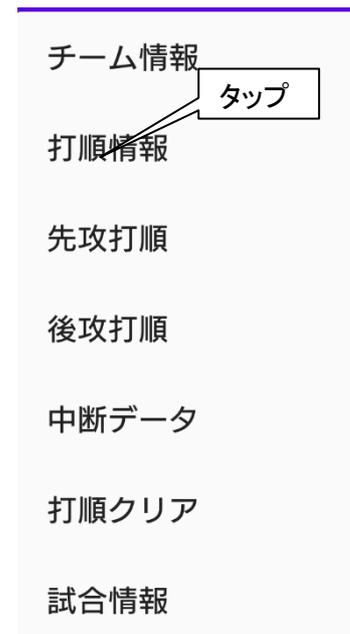
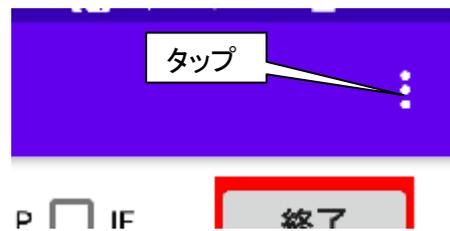
メイン画面説明

- ① 試合開始・終了ボタン
- ② 打順表表示ボタン
- ③ 守備記録入力・表示
- ④ 投球記録入力・表示
- ⑤ 打撃記録入力
- ⑥ 打者・走者状況表示



打順データ・チームデータの読み込み

アクションバーのメニューボタンをタップします。



続いて「チーム情報」以下をタップしファイル選択画面を表示します。

- ① チーム情報
「SmartOrderPC」にて作成したチームデータ(zip形式)又は「[第4章](#)」に基き入力したチームデータ(csv形式)を読み込みます。
試合番号・打順の情報は含まれていません。
[試合番号・打順は「SlingShotAce」にて入力](#)します。
アプリケーションを終了してもデータは保持します。
- ② 打順情報
「SmartOrderPC」にて作成した打順データ(zip形式)又は、「[第4章](#)」に基き入力した打順

- データ(csv形式)のファイルを読み込みます。
- ③ 先攻打順・後攻打順
「SmartOrder」にて作成した打順データ(csv形式)を読み込みます。
チーム情報①が読み込まれている状態でのみ有効になります。
チーム情報①と同大会のファイルを読み込んでください。
読み込みの順序は問いません。
同試合番号のファイルを読み込んでください。
 - ④ 中断データ
中断した試合を再開する場合に使用します。
試合中断時に作成した Suspend***.zip を読み込みます。
 - ⑤ 打順クリア
読み込み・入力した打順データをクリアします。
 - ⑥ 試合情報
「SmartOrderPC」にて作成した試合データ(csv形式)を読み込みます。
各試合の球場名・審判員名等の情報が含まれています。
チーム情報①が読み込まれている状態でのみ有効になります。
チーム情報①と同大会のファイルを読み込んでください。
アプリケーションを終了してもデータは保持します。

注意事項

圧縮ファイル(zip形式)の読み込みを行った場合、内部ストレージ/Documents/SlingShotAce/フォルダーの下に「Ace」フォルダーを作成して展開します。

既に「Ace」フォルダーが存在する場合は、「Ace」フォルダー内の全てのフォルダー及びファイルが削除されます。

試合番号・打順の入力

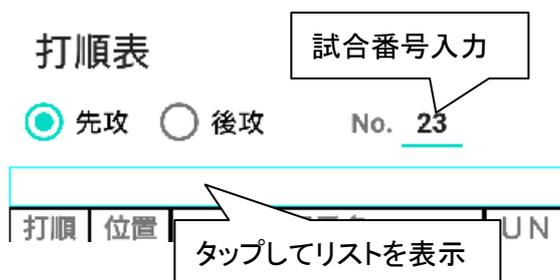
「チーム情報」を読み込んだ場合のみ。

『打順表』ボタンをクリックして打順表入力画面を表示します。

試合番号の設定:入力パネルより試合番号を入力します。(1以上、3桁以内)

チームの設定:チーム名表示欄をタップして、リストよりチームを選択します。

選手・守備位置の設定:「[交代の入力](#)」項をお読みください。



先発選手の変更

試合開始前に負傷等で先発選手の変更がある場合は、『打順表』ボタンをタップして打順表を表示し、選手の変更を行ってください。

試合開始

『試合開始』ボタンをタップします。

試合経過の入力

試合の経過に合せ、該当するボタンをタップして入力します。

詳しくは「SlingShot」のマニュアルをお読みください。本マニュアルでは「SlingShot」と大きく相違する部分のみ説明します。

投球の入力

ボール・ストライクは夫々『B』・『S』ボタンをタップします。四球の4ボール目・三振の3ストライク目は入力せず、『四球』・『三振』ボタンで処理します。

ペナルティボール・ペナルティストライクは夫々『B』・『S』ボタンロングをタップします。四球の4ボール目・三振の3ストライク目がペナルティとなった場合も同様に処理します。(『四球』・『三振』ボタンは使用しません。)

ボール
(ロングタップで
ペナルティボール)

ストライク
(ロングタップで
ペナルティストライク)

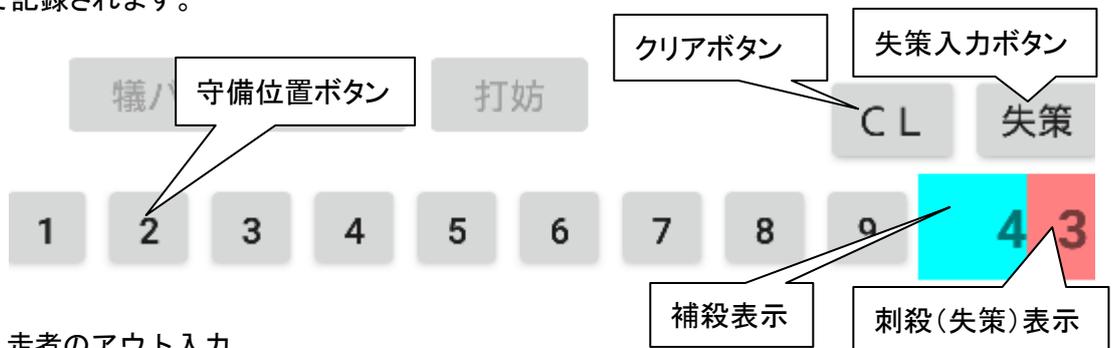


補殺・刺殺・失策の入力

守備位置ボタンを補殺⇒刺殺(失策)の順で連続してタップします。最後に入力したデータが刺殺(失策)になります。

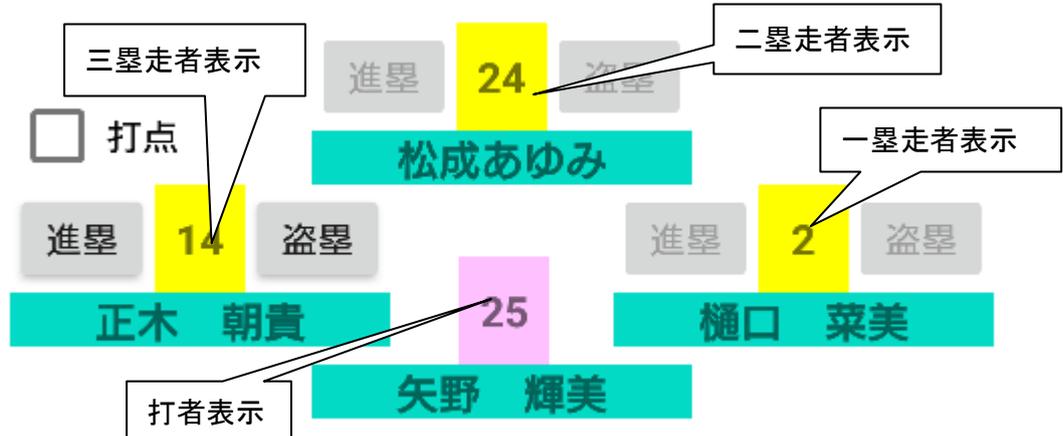
『CL』ボタンをタップすると、最後に入力したデータを消去します。また、ロングタップすると補殺・刺殺全てのデータを消去します。

失策は、補殺・刺殺を入力後に『失策』をタップすることにより、刺殺に該当するデータが失策として記録されます。



打者・走者のアウト入力

補殺・刺殺を入力後、打者・走者のUN又は選手名タップします。



妨害の入力

打撃妨害・一塁に達する前の打者走者に対する走塁妨害は『妨害』ボタンをタップします。失策は捕手に記録します。(捕手以外の守備者に失策を記録する場合は、「Windmill」にて訂正してください。)

不正打球・打者又は一塁に達する前の打者走者の守備妨害は、補殺・刺殺を入力後に『不正打』ボタンをタップします。

野手選択・失策出塁の入力

① 打撃の結果、走者がアウトになり打者が出塁した場合は、走者のアウトを入力後に続けて

『野/失』ボタンをタップしてください。(『FC』・『E』のチェックはしない。)

- 野手選択で打者が出塁した場合は、『FC』をチェックし『野/失』ボタンをタップしてください。
- 失策で打者が出塁した場合は、失策記録を入力後に『E』をチェックし『野/失』ボタンをタップしてください

犠打野選・失策の入力

補殺・刺殺を入力しないで『犠バ』・『犠飛』ボタンをタップしてください。

故意四球の入力

『故意』をチェックし『四球』ボタンをタップしてください。

暴投の入力

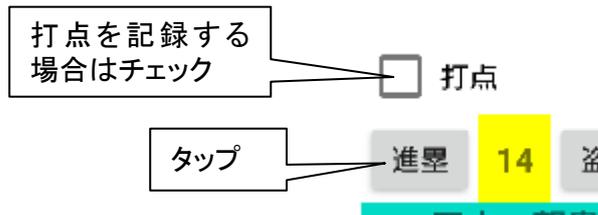
投球がストライク(空振り)の場合は、『S』をチェックし『WP』ボタンをタップしてください。
四球・三振と重なった場合は、四球・三振の記録入力は不要です。

不正投球の入力

不正投球が死球となった場合は、『HP』をチェックし『IP』ボタンをタップしてください。
不正投球と打撃妨害が重なった場合は、『IF』をチェックし『IP』ボタンをタップしてください。(妨害した野手の失策記録は別途入力してください。)

三塁走者の進塁(打点)入力

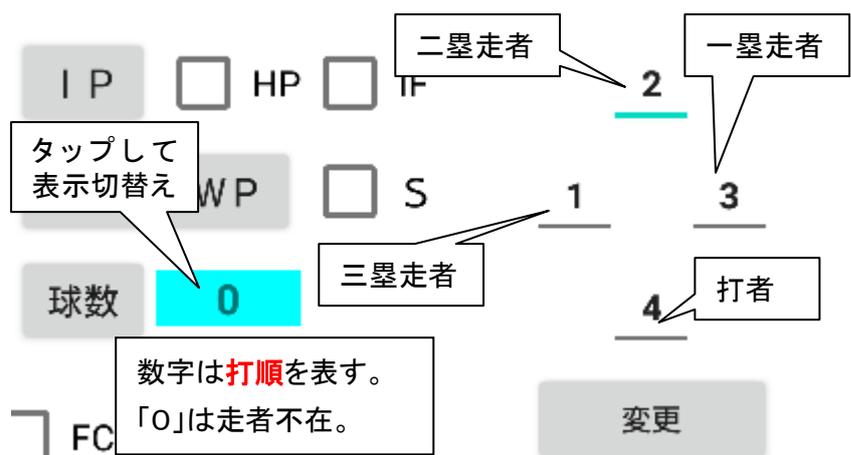
打撃の結果、打点を記録して三塁走者を『進塁』ボタンで進塁させる場合、『打点』をチェックしてください。



打順違い等の処理について

打順違い等で本システムが表示する打者・走者と、実際の打者・走者が違う場合は、以下の処理にて合わせてください。

- 球数表示欄をタップして「打者走者変更」欄を表示する。
- 表示中の打者・走者の打順を訂正する。
- 『変更』ボタンをタップする。



試合の中断・再開について

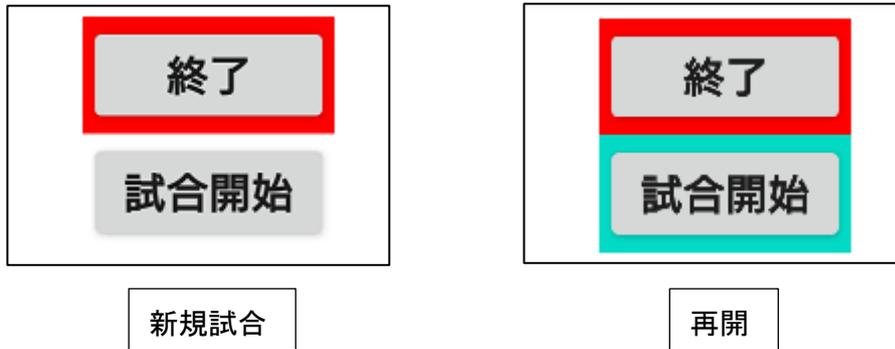
降雨等で試合を中断する場合は、『中断』ボタンをタップしてください。
再開するには『再開』ボタンをタップしてください。

サスペンデッドゲームについて

サスペンデッドゲームにする場合は、試合中断の処理を行った後、『停止』ボタンをタップしてください。「Suspend***.zip」ファイルを作成してアプリケーションを終了します。

再開するには、

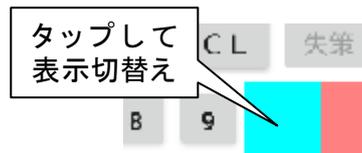
- ① アプリケーションを起動
- ② 中断データの読み込み(停止時に作成した「Suspend***.zip」)
- ③ 『試合開始』ボタンをタップ(試合停止時の状態が表示される。)
『試合開始』ボタンを操作してから、試合停止時の状態が表示されるまで、数秒～十数秒必要な場合があります。
- ④ 『再開』ボタンをタップ



入力画面表示の切替えについて

試合中のみ有効です。

- ① 「得点表表示」と「履歴表示」の切替え。

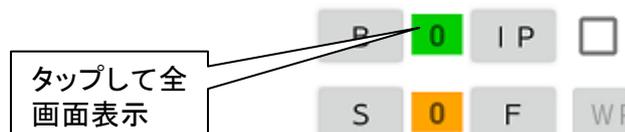


先攻	伊予銀行													一塁側						
0															0					
1	2	3	4	5	得点表表示										0	11	12	13	14	合計
															0					
後攻	日本精工													三塁側						

表示	1 回表	3 番	移動	<input checked="" type="radio"/> 挿入
1 回表	1	番	戻る	<input type="radio"/> 削除
安打	履歴表示		進む	<input type="radio"/> 置換
次の打者				OK

- ② 「全画面表示」の切替え。

アクションバー・ステータスバー・ナビゲーションバーを非表示にして、アプリケーションを全画面で表示します。



交代の入力

- ① 『打順表』ボタンをタップして打順表を表示する。
- ② 「先・後攻」を選択する。
- ③ 交代する行を選択する。(枠線の色が変化します。)
- ④ リストより交代選手・位置を選択する。
- ⑤ 『代打・代走』・『守備交代』・『設定』ボタンをタップして交代を確認する。
- ⑥ 『OK』をタップしてメイン画面に戻る。

打順表

先攻 後攻

伊予銀行			
打順	位置	選手名	
1	4	正木 朝貴	14
2	9	松成あゆみ	24
3	DP	樋口 菜美	2
4	3	矢野 輝美	25
5	6	對馬 弥子	10
6	7	前川 綾菜	3
7	2	二宮 はな	15
8	8	照喜名真李	11
9	5	金澤 美優	1
FP	1	庄司 奈々	

H 金澤 美優 1

代打・代走

CANCEL OK

試合終了

『試合終了』ボタンをタップしてください。

以下のデータを保存してアプリケーションを終了します。

全ての出力ファイルは、「内部ストレージ¥Documents¥SlingShotAce」フォルダーに保存されます。

- | | |
|--------------------|-----------|
| ① Game***.zip | 試合データ*1 |
| ② StartData***.csv | 先発打順表データ |
| ③ ClickLog***.csv | 操作履歴データ |
| ④ Record***B##.csv | 打撃・守備記録*2 |
| ⑤ Record***P##.csv | 投手記録*2 |

「***」は試合番号、「##」はチーム番号

*1: 試合データは「SmartOrderPC」にて作成したデータを使用した場合のみ出力されます。試合データは「SmartOrderPC」の「SlingShotAce 出力データの転送」機能又は、「SlingShot」のリプレーで利用します。

*2: 試合データを出力した場合、打撃・守備記録及び投手記録は省略が可能です。打撃・守備記録及び投手記録を出力する場合、終了処理に数秒～十数秒必要となる場合があります。

収集するデータの省略

『SlingShotAce』では以下のデータは収集しません。

- ① 安打の方向
- ② 打球の性質(フライ・ゴロ・・・)
- ③ 三振の種別(空振り・見逃し・・・)
- ④ 捕逸の記録
- ⑤ 打ち方・投げ方

アプリケーションの終了

『終了』ボタンをロングタップしてください。

データを保存せずアプリケーションを終了します。

第4章 打順データ・チームデータの作成について

4.1 制限事項

本章で説明する方法で作成した打順データ・チームデータを使用して、「SlingShotAce」を操作しても、「SlingShot」で読み込み可能な試合データは作成されません。

4.2 打順データの作成

テキストエディターにて以下の仕様で作成してください。

- 1) ファイル名は「OrderList***.csv」とする。(***は試合番号)
- 2) 文字コードは「UTF-8」とする。
- 3) 記載内容は下図による。

```
ファイル(E) 編集(E) 書式(O) 表示(V) ヘルプ(H)
SmartOrderPC,2.3.0.0,OrderList,0
第100回日本女子ソフトボールリーグ,8,401,20,0
0,7,なゆたクラブ
中村 絢夏,齋藤 梨加,窪田 夢真,田畑 まなみ,酒井 美咲,川
1,5,6,7,9,10,11,13,14,15,16,17,19,20,21,22,24,25,27,29
4,7,5,12,13,10,9,16,3,0
6,9,4,DP,2,3,7,5,8,1
1,2,浜名クラブ
櫻井 円香,米倉 綾香,本間 睦,三浦 万季,大参 花菜,鹿目
1,2,3,4,7,10,11,16,17,18,19,20,21,23,24,25,26,27
5,10,4,2,1,15,8,16,0,6
9,7,3,5,DP,2,8,6,4,1
|
```

1行目:ヘッダー(内容は固定・・・変更は不可)

2行目:大会情報(「大会名」・「大会規定のタイブレーク開始イニング」・「試合番号」・「最多ベンチ入り選手数」・「タイブレーク形式」*)

3~7行目:自チームの情報

3行目:「先攻(0)/後攻(1)」・「チーム番号」・「チーム名」

4行目:ベンチ入りする選手*2の名前(最大30名)

5行目:ベンチ入りする選手のUN

6行目:先発選手のUN(1~9番・FP)

7行目:先発選手の守備位置

8~12行目:相手チームの情報

3行目~7行目と同内容

*1:「0」:オフィシャルルール 「1」:JDリーグルール

*2:「先発選手」 + 「控え選手」

4.3 チームデータの作成

テキストエディターにて以下の仕様で作成してください。

- 1) ファイル名は「TeamList***.csv」とする。(***は任意…半角英数)
- 2) 文字コードは「UTF-8」とする。
- 3) 記載内容は次図による。

```
ファイル(F) 編集(E) 書式(O) 表示(V) ヘルプ(H)
SmartOrderPC,2.3.0.0,TeamList,0
東海地区リーグ戦,8,6,29,36,0
1,1,なゆたクラブ,皿屋 好則,中村 直実,洞口 誠治
久本 廉,長谷川裕人,長岡 優法,石川 寛基,門林 大,岸園 優
1,2,3,4,5,7,8,9,10,11,12,17,18,23,24,27,28,33,41,42,99
2,2,葵クラブ,山田 太郎,河合 正,大橋 澄男
建沼 理久,松本 三汰,湊 裕哉,豊田 凌雅,高木 頌太,星出
1,3,4,6,7,10,11,15,17,18,19,20,22,24,25,27,29,33,55
3,3,遠江クラブ,鈴木 一夫,竹内 清人,山下 純
高木 健汰,古田 樹,堀切 友裕,中宮 駿,松本 健汰,岡部 壮
2,3,4,5,7,8,9,10,11,13,17,18,22,24,27,29
4,4,三河クラブ,屋敷 好則,岡田 健次,浦出 奈重
門司 拓也,山口 優弥,岩崎 優真,吉川 泰史,山口 廉,渡辺
```

- 1 行目:ヘッダー(内容は固定…変更は不可)
 - 2 行目:大会情報(「大会名」・「大会規定のタイブレーク開始イニング」・「記載チーム数」・「ベンチ入り選手数」*1・「最多登録選手数」*2・「タイブレーク形式」*3)
 - 3~5 行目:チーム情報
 - 3 行目:「連番」・「チーム番号」*4・「チーム名」・「監督名」*5・「コーチ(31)名」*5・「コーチ(32)名」*5
 - 4 行目:ベンチ入りする選手の名前(最大29名)
 - 5 行目:ベンチ入りする選手のUN
- 以下、チーム情報の繰り返し(記載チーム数分)

- *1:大会で決められた、1試合にベンチ入り可能な選手数(10名~29名)
- *2:本ファイルに記載されたチームで、登録選手の最大数(99名以下)
- *3:「0」オフィシャルルール/「1」JDリーグルール
- *4:チーム番号は1番より
- *5:監督・コーチ名は任意

第5章 利用例

記録本部と球場が離れている場合や、球場の記録席が屋外の場合は、携帯電話の通信網を使用して下図の利用方法が可能です。

